

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ  
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра теологии и религиоведения

**Религия в виртуально-цифровом пространстве**  
АВТОРЕФЕРАТ ВЫПУСКНОЙ КВАЛИФИКАЦИОННОЙ РАБОТЫ  
БАКАЛАВРА

студентки 4 курса 441 группы  
направления 47.03.03 «Религиоведение»  
философского факультета  
Горячевой Альбины Романовны

Научный руководитель  
доцент кафедры  
теологии и религиоведения,  
кандидат философских наук

\_\_\_\_\_ М.В. Каткова  
подпись, дата

Заведующий кафедрой  
теологии и религиоведения,  
доктор философских наук,  
доцент

\_\_\_\_\_ М.О. Орлов  
подпись, дата

Саратов 2020



## ОБЩАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА РАБОТЫ

### *Актуальность исследования*

Актуальность данной темы связана с возникшими дискуссиями о вреде и пользе сети Интернет. Все большее распространение виртуальности на реальную жизнь заставляет людей задуматься о том, что будет происходить дальше. Новый этап в становлении общества подразумевает следующий этап в развитии религии, который сегодня можно наблюдать. Возникла необходимость поиска объяснения данного феномена, его трактовки и деления на типы и категории.

Развитие современных технологий происходит непрерывно и очень быстро. Одним из заметных грандиозных скачков в будущее стало создание сети Интернет, позволяющее людям не только удаленно работать и общаться друг с другом, но также и заниматься творчеством, создавать и вести собственные информационные сайты, социальные страницы, блоги (онлайн-дневники) на большую и малую аудиторию, переносить черты реального мира в Интернет и даже конструировать новые миры. С каждым новым поколением виртуальность приобретает все более значимую роль в жизни людей, тесно переплетаясь с различными её аспектами. Религия неразрывно связана с развитием общества, поэтому она также оказывается вплетенной во «всемирную паутину». Появляются интернет-ресурсы, посвященные храмовым сооружениям, религиозным организациям, создаются интернет-порталы, освещающие события, происходящие в религиозном обществе, ведутся электронные журналы различных конфессий. Доступность религиозных проявлений для обывателя может привести их к десакрализации (прямые трансляции, возможность молитвы в режиме «онлайн» в виртуальной часовне). Религия становится достоянием массовой культуры, а новые, зачастую игровые, религиозные течения становятся всё более востребованными у молодого поколения. Люди, увлекающиеся фэнтезийными и игровыми мирами, начинают верить тому, что в них транслируется, отвергая сформировавшиеся догматы уже сложившихся веками мировых религий.

Также в конце 2019 и в первой половине 2020 года весь мир столкнулся с пандемией вируса COVID-19, что послужило причиной строгой изоляции всех граждан, лишив их свободы передвижения. Привычный уклад жизни претерпел изменения и в числе тех, кто исповедует религию. Запрет на проведение массовых мероприятий, закрытие храмов для посещений, лишение общения между священнослужителями и прихожанами вынудило религию перейти в безопасное цифровое пространство. Использование ТВ, радио и интернета, позволило религии пребывать в жизни граждан виртуально, что еще раз подчеркивает актуальность данного исследования.

Проявления виртуальной религии мобильны, динамичны и способны происходить неожиданно, не поддаваясь прогнозам специалистов (как стало в случае с мировой эпидемией, к которой никто не был готов).

### ***Степень научной разработанности проблемы***

Проявление религии и её разнообразие в виртуальной реальности изучено недостаточно, что является одной из сложностей при написании данной работы. Небольшая источниковедческая база характеризуется в основном научными статьями в философских журналах на схожую тематику. Таким образом, уже существует целый отдельный блок изучения религии в виртуальном пространстве на базе компьютерных игр и социальных сетей, исследования взаимоотношений мировых религий и цифрового общества, а также изучение проявлений квазирелигиозных движений.

Проблема нахождения современного человека в виртуальном пространстве была описана Е.Л. Катасоновой в её труде «Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры»<sup>1</sup>. А проблему феномена «виртуальности», занимающей большую долю исследования, изучает Е.Е. Таратута в своей работе «Философия виртуальной реальности»<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> См.: Катасонова, Е.Л. Японцы в реальном и виртуальном мирах: Очерки современной японской массовой культуры. – М., 2012. – 360 с.

<sup>2</sup> См.: Таратута, Е.Е. Философия виртуальной реальности. – СПб., 2007. – 147 с.

Исследователями Н.А. Носовым и О.И. Генисаретским было развито целое новое философское направление – виртуалистика, являющееся подходом для изучения виртуальных реальностей различной природы<sup>3</sup>.

Область квазирелигиозных движений, среди которых оказывается в том числе киберрелигия и разные формы её проявления в виртуальном пространстве в исследовательском поле представлена более широко. В частности, И.Н. Яблоков предпринимает попытку обозначить направления квазирелигиозных сообществ<sup>4</sup>.

Главным образом проблема религии в виртуальном пространстве была освещена в монографии А.П. Забияко «Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций»<sup>5</sup>. Именно данная работа послужила фундаментальным базисом для написания самостоятельного исследования. Авторы монографии во многом подробно осветили разнообразные проявления виртуальной религии, сделав акцент на том, насколько сложна их типологизация.

Важно отметить, что отдельный вклад в исследование виртуального пространства и религии внесли представители Саратовской религиоведческой школы. Так И.А. Дорошин уделяет внимание явлениям религиозного в интернете (в частности: исламу)<sup>6</sup>; А.В. Иванов рассматривает явление «цифровой религии» – религии-онлайн<sup>7</sup>.

Таким образом, степень разработанности центральной темы исследования сегодня только набирает обороты. Так, например, в 2019 году в РГГУ проходила конференция «Религия и мифы в видеоиграх», которая близко

---

<sup>3</sup> См.: Пронин, М.А. Виртуалистика в Институте человека РАН // Рос. акад. наук, Ин-т философии. – М., 2015. – 179 с

<sup>4</sup> См.: Яблоков, И.Н. Философия религии. Актуальные проблемы. – М., 2007. – 244 с.

<sup>5</sup> См.: Забияко, А.П., Воронкова, Е.А., Лапин, А.В. и др. Киберрелигия: наука как фактор религиозных трансформаций. – Благовещенск, 2010. – 208 с.

<sup>6</sup> См.: Дорошин, И.А. Социальные риски отчуждения мусульманской интеллигенции в России // Вестник Челябинского государственного университета. Философия. Социология. Культурология. – 2014. – №35. – С. 63-67.

<sup>7</sup> См.: Иванов, А.В. Цифровая религия // Известия Саратовского университета. Новая серия: Психология. Философия. Педагогика. – 2018. – №4. – С. 377-381.

касается темы религии и виртуальности. Данная конференция стала первой в России, где были предоставлены доклады в рамках развивающегося междисциплинарного научного направления Game Studies – исследование видеоигр.

### ***Объект и предмет исследования***

**Объектом исследования** является проявления религии в виртуально-цифровом пространстве.

**Предметом исследования** является анализ влияния сети Интернет на религию, его взаимодействие с ней и последствия данной связи.

### ***Цель и задачи исследования***

Целью данной работы является изучение феномена виртуальности в киберпространстве, положения в нём религиозного сегмента и перспективы его дальнейшего существования.

Для достижения поставленной цели, следует решить следующие исследовательские задачи:

1) Выявить общую и актуальную на сегодняшний день трактовку феномена виртуальности в современном мире путем анализа его исторических преобразований;

2) Проанализировать состояние традиционных форм религии в современном цифровом мире, опираясь на исторические и статистические данные;

3) Изучить проявления киберрелигии в виртуальном пространстве, произвести попытку разделить на типы имеющиеся разновидности новой религиозности;

4) Рассмотреть проявления мировых религий в поле киберпространства.

5) Проанализировать влияние деструктивных проявлений области религиозного в информационном поле киберпространства.

### ***Методологическая база исследования***

Методологической основой данного исследования главным образом является каузальный и теоретический анализ, сделанные на основе изучения

различных интернет-ресурсов и открывшие возможность классифицировать полученные в ходе исследования данные. Также в исследовании применены методы социального анализа (сравнительный), позволившие изучить влияние виртуального пространства на религиозную сферу в области коммуникаций. Используемый в исследовании контент-анализ помог подробно изучить содержимое сайтов различных религиозных конфессий, их социальных сетей, мобильных приложений для телефонов и ресурсов, позиционирующих себя как религиозные или около религиозные. Благодаря использованию компаративистского подхода, были решены основные задачи исследования, касающиеся разнообразия проявлений религиозного сегмента в виртуальном пространстве интернета и их дальнейших перспектив развития. Произведен анализ процесса взаимного развития религии и цифрового пространства.

### ***Научная новизна исследования***

Научная новизна исследования обусловлена тем, что многие из проанализированных положений ранее не встречались собранными в одной работе: внеконфессиональные и конфессиональные блоки проявления религиозного и квазирелигиозного в виртуальном пространстве делятся ещё на несколько крупных категорий, исследуемых в работе.

В настоящее время динамика взаимодействия религии и виртуально-цифрового пространства изменяется непрерывно, таким образом, в работе были рассмотрены изменение взаимоотношений религии и виртуального измерения в критическое для мира время в период пандемии COVID-19 на примере электронного проекта православной социальной сети.

### ***Положения, выносимые на защиту***

1. На сегодняшний день феномен виртуальной реальности становится синонимом киберпространства – особого информационного поля, созданного человеком с использованием компьютерных технологий.

2. Технологический прогресс и становление информационного общества не отвращает его от религии: даже напротив, приводит к возрождению его интереса к ней. А возможности Интернета делают виртуально-цифровое

пространство комфортной средой для дальнейшего развития и распространения религий.

3. Результатом изучения киберрелигии стало разделение данного феномена на два базовых блока: конфессиональные (традиционные религии) и внеконфессиональные (квазирелигии). Из последнего оказались выделенными следующие типы киберрелигий: фэнтезийно-игровой тип новой религиозности (в частности, религиозность в компьютерных играх), антиклерикальный и политико-ориентированный.

4. С каждым годом все более укрепляющаяся связь мировых религий и киберпространства вынуждает человека соблюдать баланс между реальной и виртуальной жизнью на пути своих духовных изысканий. Интернет не способен полностью заменить верующему его участия в церковных службах и таинствах, однако при этом является комфортным полем для реализации религиями своей коммуникативной функции.

5. Аспекты деструктивного проявления религиозного сегмента в виртуальном пространстве Интернета обесценивают область сакрального и подвергают риску авторитет традиционных религий. Развиваясь стихийно и динамично под влиянием моды, они деформируют представления о религиозном у пользователей Интернета (в частности, несовершеннолетних), делая религию продуктом массового потребления.

### ***Теоретическая и практическая значимость результатов исследования***

Теоретическая значимость данной работы заключается в том, что в ней предпринимаются попытки охватить и рассмотреть все существующие проявления религиозного в виртуально-цифровом пространстве, начиная от проявлений мировых религий в информационном блоке официальных сайтов, заканчивая любительскими блогами и виртуальными магическими услугами.

Практическая значимость работы заключается в обогащении содержания религиозоведческого знания по данной теме. Проводимые в работе исследования в связи с острым недостатком литературы по данной теме являются некоторым

сборником известных завершенных исследований, а также дополненное изучение положения религии в виртуальности на настоящее время.

### ***Апробация результатов исследования***

Основные положения и результаты исследования были апробированы на научной конференции в форме доклада и сообщения, а также в виде публикации статьи в научном сборнике.

**Публикация:** Горячева, А.Р. Религия в виртуальном пространстве: интернет/ А.Р. Горячева // Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации / под ред. М.О. Орлова. – Саратов: Издательский центр «Наука», 2020. – С. 27-31.

**Участие в конференции:** выступление на Всероссийской научно-практической конференции молодых ученых по гуманитарным и социальным наукам «Молодежь в изменяющемся мире: мировоззренческие векторы и стратегии социализации» (25.02.20, СПДС) с докладом «Религия в виртуальном пространстве: интернет».

### ***Структура выпускной квалификационной работы***

Данная выпускная квалификационная работа состоит из введения, двух глав (по два параграфа), заключения, списка использованных источников и приложения.

## ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

*Во Введении* обосновывается актуальность темы исследовательской работы, раскрывается степень разработанности проблемы, осуществляется постановка цели работы и задач исследования, формулируются объект, предмет, методы исследования, представлены методологические основы работы, обозначены положения, показывающие новизну и теоретико-практическую значимость исследования.

*В первой главе «Религия и виртуальность»* исследуется феномен виртуальности, его становление и обозначается конечная его стадия развития на сегодняшний день, обозначаемая киберпространством. Рассматривается взаимодействие виртуального пространства (киберпространства) и религии в современном динамически меняющемся мире, полном новых технологий и широкого информационного поля.

*В первом параграфе «Становление феномена виртуальности»* исследуется процесс развития данного феномена и его трактовки в разные эпохи. Рассматривается его взаимодействие с религией. В XX веке понятие виртуальности начинает своё распространение не только в качестве научной категории, но и, с появлением и развитием технологий и информационной среды, в целом в обществе. Появляются новые понятия и термины, сочетающиеся с виртуальностью.

Результатом анализа, проведенного в параграфе, становится вывод о том, что для современного человека феномен виртуальности становится синонимом киберпространства, иначе – Интернета.

*Во втором параграфе «Положение религии в виртуализированном мире»* изучается теория секуляризации, которая стала отличительной чертой научной мысли XX века. Суть данной теории заключалась в том, что с модернизацией происходит упадок религии как в самом обществе, так и в сознании людей. Это означало, что религия с её доктринами и выстроенными институтами теряют не только своё влияние, но и престиж. Социологи религии П. Бергер и Т. Лукман считали, что процесс модернизации и экономическое

развитие, охватывая собой всё новые масштабы, делают общество менее религиозным<sup>8</sup>.

В параграфе делается вывод на основе статистических данных о том, что виртуализированный мир с развитыми технологиями, не отвергает область религиозного; напротив, он предоставляет религии дополнительное информационное пространство для её благополучного развития.

**Во второй главе «Сегмент религиозного в виртуально-цифровом пространстве»** поднимается вопрос о типологии проявлений традиционных религий и квазирелигиозных или около религиозных движений в киберпространстве. Анализируется влияние виртуального пространства на область религиозного, обозначаются факторы риска тесного взаимодействия Интернета и религии и его внешнее преобразование для обычного пользователя сети Интернет.

Доступность разного рода информации делит виртуальное пространство интернета на многие компоненты, в числе которых развлекательные, образовательные и информационные. Далее, разделяясь, на более узкие направления, они составляют наполнение электронных ресурсов в зависимости от запросов пользователя. И религиозный сегмент не является тому исключением

Помимо возрождения традиционных религий, также начинается процесс возникновения новых религиозных движений, порождаемых не только синтезом уже имеющихся религиозных верований, но и создаваемых на почве виртуального пространства, открывшегося современному человеку с помощью развитых цифровых и компьютерных технологий.

**В первом параграфе «Киберрелигия: типология новой религиозности»** предпринимается попытка типологизации религиозного сегмента в виртуальном пространстве. Осуществляется разделение области научного исследования на два блока: конфессиональные и внеконфессеональные

---

<sup>8</sup> См.: Бергер, П., Лукман, Т. Социальное конструирование реальности. Трактат по социологии знания. – М., 1995. – 323 с.

направления киберрелигии. Большое внимание уделяется дальнейшему дроблению блока внеконфессиональных направлений киберрелигии на несколько типов, существующих в виртуальном пространстве. Приводится описание их пребывания в новом информационном поле, составляется краткая их характеристика.

1. Фэнтезийные игровые вселенные, оживая с помощью компьютерных технологий, погружают пользователя в имитацию нашей реальности, включая в свои миры неизменные законы физики, и также транслируя уже существующие религиозные воззрения, часто во многом измененные.

2. Вторая разновидность новой религиозности – антиклерикальная. Вопреки первому варианту фэнтезийной религиозности, данное движение не привязано к художественным произведениям, оно являет за собой подчеркнута ироничную пародию над религией в целом или отдельными религиозными объединениями.

3. Третий вид новой игровой религиозности, которая является частью проявлений религиозного в виртуальности, предложенный Е.О. Гавриловым, это политико-ориентированная игровая религиозность<sup>9</sup>. В ней религиозный антураж становится оформлением социально-политического проекта.

После анализа следует выявление возможных рисков, связанных с динамическим развитием квазирелигиозных и околорелигиозных направлений внеконфессионального блока изучения киберрелигии.

*Во втором параграфе «Мировые религии в киберпространстве»* приводится анализ отношений христианства, буддизма, ислама и Интернета, их взаимовлияние и результаты их взаимосвязи. Приводятся примеры проявлений религиозного в виртуальном пространстве в разного рода электронных ресурсах, анализируется деформация области религиозного сознания интернет-пользователя.

---

<sup>9</sup> Гаврилов, Е.О. Игровая религиозность как репрезентант современных тенденций социального развития // Вестник Кемеровского государственного университета. – 2015. – №2. – С.195.

Делается акцент на связи религии и Интернета в период всемирной пандемии COVID-19, когда возможность свободного передвижения людей стала препятствием для осуществления духовных практик. Так, в период весны 2020 года (когда по всему миру было нестабильное эпидемиологическое состояние) православный сайт Елицы предоставляет возможность подачи бесплатной онлайн-записки на «Молебен об избавлении от морового поветрия (эпидемии)».

При завершении анализа, делаются выводы о благоприятном и негативном влиянии киберпространства на мировые религии. В частности, особое внимание уделяется деструктивным формам таких проявлений, которые принимает область религиозного.

**В Заключении** подводятся итоги исследования, дается краткая характеристика выполнения поставленных в исследовании задач, формулируются выводы и раскрываются возможные перспективы дальнейших научных изысканий в данной области.

Виртуальное пространство мировых религий не может полностью заменить человеку участия в церковных службах и таинствах, и он вынужден соблюдать баланс между реальной и виртуальной жизнью в своих духовных изысканиях. В то время как другие религиозные и околорелигиозные движения в большей степени пребывают в виртуальном пространстве и свободно относятся к выполнению совместных обрядов, не отходя от компьютера.

Таким образом, тенденциям развития религии в виртуально-цифровом пространстве ещё предстоит уделить особое внимание. Виртуализация общества происходит непрерывно, захватывая всё большие сферы общественной жизни, в числе которых оказывается и религиозный аспект жизни человека. Отвечая за духовные изыскания, религия проявляет себя в самых неожиданных местах, становясь центром внимания в социальных сетях, реализуя себя через электронные ресурсы и успешно используя средства технологического прогресса.